

附件

二

中華民國專利公報 (19)(12)

(11)公告編號: 270895

(44)中華民國85年(1996)02月21日

發明

全 4 頁

(51)Int. Cl. 3: A63F9/22

(54)名稱: 能隨遊戲動作產生宣示效果之遊戲機

(21)申請案號: 84103911

(22)申請日期: 中華民國84年(1995)04月20日

(72)發明人:

村田可朗
豊原浩司
西川直樹
上原和彦
碓子正広
井上秀登

日本
日本
日本
日本
日本
日本

(71)申請人:

科樂美股份有限公司

日本

(74)代理人: 林敏生 先生 林志剛 先生

1

2

[57]申請專利範圍:

1. 一種遊戲機包括:

一種能顯示遊戲場景的監視器;
一種處理器, 用以根據操作者的操控, 產生一個指令信號;
一種用以儲存若干發聲群中各個發聲群資料的儲存部位, 各個發聲群敘述一個與遊戲相關的字詞;
一種控制器, 用以依據裝設於其中的遊戲程式以及由處理器發出的指令信號來產生一個顯示在監視器上的新場景, 並且指定出適用於此新場景的發聲群資料; 以及
一種聲音產生器, 用以依據指定的資料, 產生出該新場景適用的音效。

2. 如申請專利範圍第1項中的遊戲機,

其中的聲音產生器包含:

一種轉換器, 能將指定的資料轉換成音效; 而轉換的速率可將資料的頻率保持在一個聽覺的頻寬中; 以及
一種傳送器, 能將指定的資料傳送至轉換器, 而傳送的速率較轉換器中的

轉換速率為快。

3. 如申請專利範圍第2項中的遊戲機, 其中的資料被分割成若干的資料組, 而該資料傳送器將這些資料組一個接一個地以預定的時間間隔傳送至轉換器。

4. 如申請專利範圍第3項中的遊戲機, 其中的各個資料組被賦予一個特定的地址, 而該控制器利用一個位址來指定資料。

5. 如申請專利範圍第4項中的遊戲機, 其中的儲存部位包括:
一種資料區, 用以依據其各別的位址來存放資料組;

一種參考區, 用以存放各個發聲群資料的首部位址以及資料組的數目; 以及
控制器藉著確認首部位址和資料組數目而指定資料。

6. 如申請專利範圍第3項中的遊戲機, 其中一個資料組傳送的進行是藉著暫

時中斷產生新場景而動作。

7. 如申請專利範圍第6項中的遊戲機，
其中的控制器包括一個能設定中斷時間的計時器。

圖示簡單說明：

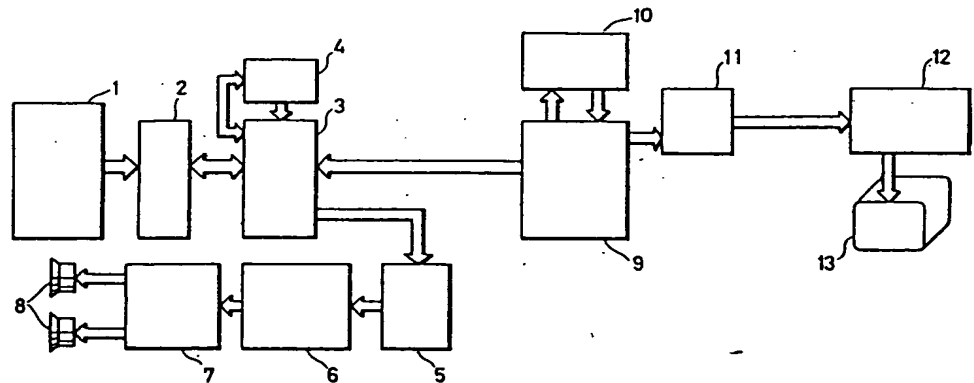
圖1中的方塊圖顯示一個遊戲機的控制系統配置，此遊戲機具有本發明中所提出能隨遊戲動作進行音效宣示的功能；

圖2圖示一個音效資料儲存部位以及此控制系統週邊裝置的細部；

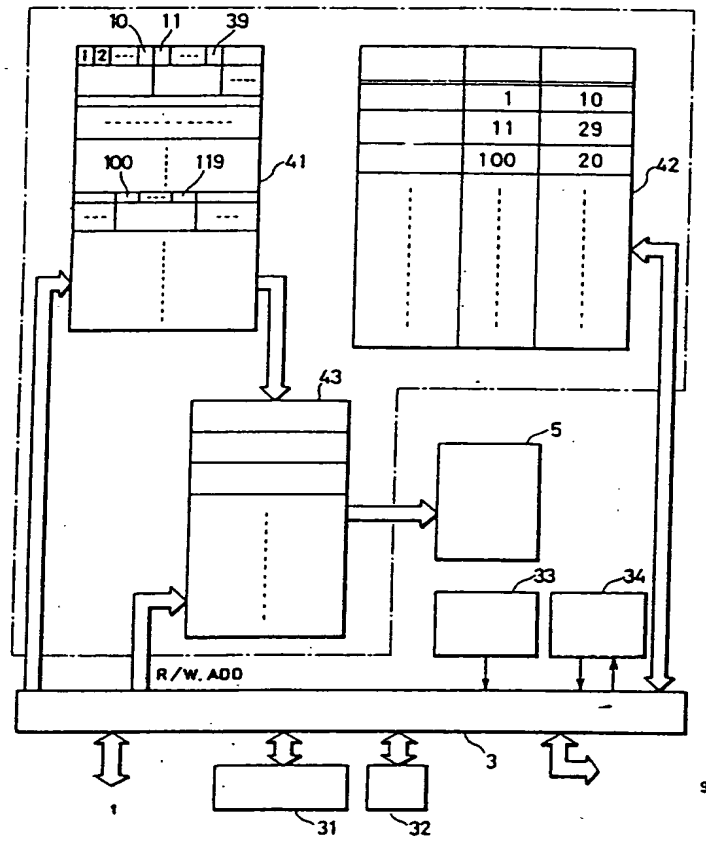
圖3中的流程圖係針對在遊戲中所進行的棒球賽，顯示在打擊場景中，指定發聲群的操作過程；以及

5. 圖4中的流程圖針對在中斷遊戲進展的處理期間，顯示傳送發聲資料的部份操作過程。

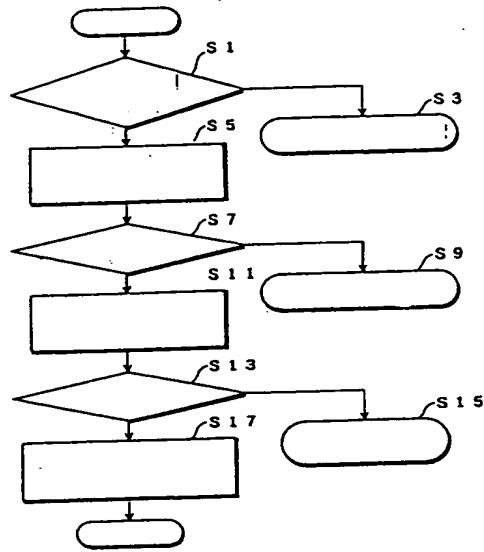
第一圖



第二圖



第三圖



第四圖

